

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Pada masa awal di dunia pendidikan istilah media pembelajaran hanya sebatas guru dan buku pelajaran saja. Namun sekarang ini media pembelajaran sudah meincangkup segala alat yang diyakini mampu untuk menyampaikan pembelajaran, seperti komputer, buku, vidio, audio, dan handphone. Semua media tersebut telah banyak digunakan oleh dosen, guru, instruktur, atau tenaga pendidik lainnya sebagai fasilitas agar tercapainya pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai kebutuhan manusia seperti ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan. Sehingga agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan IPTEK perlunya penyesuaian-penyesuain terumata yang berkaitan dengan adanya faktor pengajaran di Sekolah. Media berperan dapat membantu para pendidik dalam penyampaian proses pembelajaran serta mempermudah peserta didik dalam menangkap pelajaran di sekolah.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media berasal dari kata *wasaila* artinya pengantar pesan pengirim kepada penerima pesan. Menurut (Sugianto, 2019), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran,

perasaan, perhatian, dan minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran merupakan sarana yang memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam memberi dan menerima materi dalam bentuk nyata, menarik, dan mudah dipahami (Ismiyanti & Afandi, 2022). Atau dalam arti lain, media merupakan sebuah alat untuk mengantarkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam situasi pembelajaran media diartikan sebagai sesuatu yang dapat membantu menumbuhkan minat belajar siswa (Setiawan, 2020). Sedangkan dalam proses pembelajaran media dapat difungsikan sebagai sarana yang mempermudah proses belajar terutama dalam mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa (Fatimah & Ningsyih, 2021). Sehingga media dapat diartikan sebagai alat pengantar yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta memberikan stimulus kepada siswa sehingga mampu membangkitkan minat baru. Selain itu memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Media pendidikan adalah alat yang dapat membantu atau pelengkap yang dapat digunakan oleh pendidik untuk berkomunikasi dengan peserta didik. Yang dimaksud alat bantu yaitu media pendidikan sedangkan komunikasi yaitu cara penyampaian (Sudarwan Danim, 2013). Media dalam pembelajaran sangat diperlukan pada anak-anak tingkat dasar sampai menengah, pada tingkat dasar dan menengah pendidik akan banyak membantu peserta didik dengan mengembangkan semua alat indra yang peserta didik miliki, yaitu dengan mendengar, melihat, meraba, memanipulasi media yang dapat di pilih.

## **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Levie & Lentz dalam (Azhar Arsyad, 2014), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi pada media visual merupakan inti dari semua fungsi yang ada di media visual, yaitu sangat menarik dan dapat mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi yang ada dipelajari berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan dalam teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif pada media visual yang dapat terlihat dari tingkat kenikmatan oleh peserta didik ketika belajar serta pada saat membaca teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif pada media visual bisa dilihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa pada gambar memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi pada gambar tersebut.
- 4) Fungsi kompensatoris pada media visual merupakan media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian, suatu media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang lemah dalam membaca teks dan mengingatnya kembali.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media dalam proses belajar mengajar ialah untuk memperlancar interaksi antara siswa dan guru sehingga dapat memberikan suasana pembelajaran yang jauh lebih efektif dan juga efisien. Namun, secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci menurut (Azhar Arsyad, 2007) yaitu:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Mengefisien waktu dan tenaga dengan penggunaan suatu media, tujuan materi belajar akan lebih mudah tercapai secara sempurna dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Penggunaan media pembelajaran ini, guru tidak perlu menjelaskan materi pembelajaran secara berulang-ulang karena hanya dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah untuk memahami pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

- 5) Meningkatkan hasil belajar siswa penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih efisien, tetapi juga membantu siswa memahami materi pembelajaran lebih mendalam dan utuh. Jika hanya mendengarkan informasi secara verbal dari guru saja, mungkin siswa kurang memahami pembelajaran satuannya. Namun, jika hal itu dilakukan dengan kegiatan merasakan, menyentuh, melihat, atau mengalami secara langsung melalui media, maka pemahaman siswa menjadi lebih baik.

## **2. Media Pembelajaran Komik Digital**

### **a. Pengertian Komik**

Komik berasal dari bahasa Belanda “*Komiek*” yang berartikan pelawak. Jika diurutkan dari bahasa Yunani kuno, istilah komik berasal dari kata “*komikos*” atau “*kosmos*” yang memiliki arti bersuka ria atau bercanda. Komik merupakan suatu bentuk media komunikasi visual yang memiliki kegunaan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Komik merupakan perpaduan antara tulisan dan gambar, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar sehingga membuat informasi lebih mudah diserap oleh pembaca (Nurgiantoro, 2015).

Komik merupakan penggabungan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Komik juga merupakan suatu media yang dapat menarik perhatian semua orang dari berbagai golongan usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami. Jadi komik sebagai media alternatif yang tepat digunakan untuk pembelajaran, karena adanya keterlibatan emosional pembaca akan sangat

mempengaruhi daya ingat terhadap materi pembelajara yang dipelajari. Seperti yang diketahui, komik dapat memiliki banyak arti yang luas dan sebutan yang dapat disesuaikan dengan dimana tempat masing-masing komik tersebut akan berada. Gambar dalam komik merupakan gambar-gambar yang saling berkaitan satu sama lain, yang dapat membentuk sebuah cerita. Secara umum komik berarti cerita bergambar atau disingkat dengan cergam.

#### **b. Jenis-jenis Komik**

Jenis-jenis komik menurut Wibowo (2019) adalah sebagai berikut:

- 1) Buku Komik (*Comic Book*). Buku komik merupakan medium yang menggabungkan berbagai unsur, seperti gambar-gambar, teks naratif, dan cerita dalam satu kemasan yang umumnya berbentuk buku dengan sampul dan halaman-halaman yang berisi aliran cerita atau ilustrasi.
- 2) Komik Novel (*Comic Novel*). Komik novel adalah bentuk komik yang memiliki ciri khas cerita yang lebih panjang dan kompleks dibandingkan dengan komik biasa. Biasanya, komik novel mengandung cerita yang lebih mendalam, karakter yang kompleks, dan alur cerita yang lebih rumit.
- 3) Komik Potongan (*Comic Strip*). Komik potongan adalah bentuk komik yang berfokus pada cerita pendek yang biasanya terdiri dari beberapa panel gambar. Komik potong sering digunakan dalam surat kabar, majalah, atau daring untuk menghibur pembaca dengan humor, satire, atau cerita-cerita singkat.
- 4) Komik Tahunan (*Comic Annual*). Penerbitan komik tahunan (*Comic Annual*) adalah salah satu model penerbitan yang menghasilkan buku

komik atau majalah komik yang diterbitkan setiap tahun sekali. Model ini umumnya digunakan untuk menerbitkan kompilasi dari beberapa cerita komik pendek yang mungkin telah diterbitkan sebelumnya dalam format lain, seperti majalah komik bulanan atau mingguan.

- 5) Album Komik (*Comic Album*). Album komik adalah wadah atau kumpulan untuk mengoleksi dan menyimpan komik-komik favorit dalam format fisik. Para penggemar komik sering menggunakan album ini untuk merapikan dan melindungi koleksi komik mereka. Album komik dapat menjadi aksesoris yang berguna bagi penggemar komik sejati dan kolektor yang ingin menjaga dan menampilkan koleksi mereka dengan cara yang teratur dan estetik. Mereka juga dapat menjadi bagian penting dalam menjaga komik-komik dalam kondisi terbaik dan tahan lama.
- 6) Komik Digital (*Digital Comic*). Komik digital adalah bentuk komik yang dipublikasikan, diakses, dan dibaca secara daring atau elektronik melalui perangkat seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar. Ini adalah alternatif modern terhadap komik cetak, yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan cerita visual dan naratif kepada pembaca. Komik digital telah menjadi bagian penting dari ekosistem komik modern, memungkinkan pengarang untuk menjelajahi berbagai ide kreatif dan mencapai audiens yang lebih luas secara global. Mereka juga memberikan pembaca fleksibilitas dalam mengakses dan menikmati komik-komik favorit mereka.

### **c. Pengertian Media Komik Digital**

Media komik digital sedang banyak diminati untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pendidikan abad 21 ini. Komik memiliki bentuk cerita menyeluruh dengan sajian gambar yang menarik dan dilengkapi tulisan yang dapat menjelaskan isi cerita agar mudah dipahami oleh pembaca dari semua kalangan dimulai dari anak-anak, hingga orang dewasa.

Komik digital adalah bentuk komik yang diterbitkan atau dihasilkan dalam format digital, biasanya dalam bentuk file elektronik atau konten online. Dalam komik digital, cerita disampaikan melalui gambar dan teks, mirip dengan komik cetak, tetapi dengan beberapa perbedaan khusus yang melibatkan penggunaan teknologi dan media elektronik. Berdasarkan kategori yang telah disebutkan di atas, mencerminkan bagaimana komik telah beradaptasi dan berkembang di era digital, dan bagaimana teknologi telah memengaruhi cara kita mengonsumsi dan berinteraksi dengan karya komik (Pratiwi, 2014).

Komik digital merupakan media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap materi yang disajikan dalam bentuk gambar digital atau kartun. Pemahaman yang diperoleh siswa juga akan tumbuh meningkat dan memotivasi siswa sehingga hasil belajar siswa juga meningkat. Nilai rata-rata tes keterampilan membaca siswa antara kelas yang menggunakan media komik dengan nilai rata-rata tes keterampilan membaca siswa kelas yang menggunakan media teks (Nurman, 2023).

Penggunaan media pembelajaran yaitu media komik yang telah dilakukan untuk membangkitkan keinginan, minat membaca, dan dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa dalam belajar. Komik merupakan media komunikasi visual, yang dapat digunakan sebagai media (alat bantu) pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi secara lebih efektif dan efisien (Heru Dwi Waluyanto). Komik menjadi suatu pilihan sebagai media pembelajaran karena adanya kecenderungan siswa lebih senang membaca media hiburan seperti komik dibandingkan dengan membaca buku pembelajaran dan menggunakan waktu mereka untuk belajar atau mengerjakan tugas Sekolah. Maka dari itu komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di Sekolah dengan harapan dan tujuan bisa tercapai.

Komik ini telah digunakan oleh berbagai negara maju sebagai media untuk meningkatkan minat baca siswa pada setiap buku pembelajaran. Salah satu negara yang memanfaatkan komik sebagai salah satu pendukung dalam bidang pendidikan ialah negara Jepang. Bahkan beberapa buku pembelajaran sekolah di Jepang diterbitkan dalam bentuk komik. Bukan hanya di Jepang saja, beberapa sekolah di Indonesia pun juga menerapkan penggunaan media komik sebagai keperluan pembelajaran di dalam kelas. Saat ini, di Indonesia telah beredar komik pembelajaran baik dalam bentuk buku maupun digital. Respon dari berbagai masyarakat terhadap komik pembelajaran ini sangat positif dan komik pembelajaran ini dianggap dapat membantu siswa untuk lebih memahami setiap pembelajaran (Indriana Mei Listiyani, 2015).

#### **d. Langkah-langkah Penggunaan Media Komik Digital**

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media komik digital menurut Riskila (2019), yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan media komik dan alat bantu pembelajaran lainnya.
- 2) Menyampaikan materi dengan menggunakan media komik.
- 3) Melakukan kegiatan umpan balik dengan peserta didik.
- 4) Evaluasi.

#### **e. Karakteristik Media Komik Digital**

Karakteristik media komik digital menurut Kurniawati dan Baroroh (2016) yaitu sebagai berikut:

- 1) Penyajian materi yang sederhana.
- 2) Bahasa yang digunakan baik.
- 3) Alur cerita yang disajikan menarik.
- 4) Komik digital menggunakan tampilan yang menarik.
- 5) Teks mudah dibaca.
- 6) Ilustrasi dalam komik digital menarik.

#### **f. Keunggulan Media Pembelajaran Komik Digital**

- 1) Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti, sehingga siswa lebih mudah untuk memahami isi dari komik.
- 2) Terdapat gambar-gambar yang dapat membantu siswa untuk memperjelas kata-kata dari cerita pada komik.
- 3) Warna yang ditampilkan menarik sehingga membuat siswa menjadi lebih termotivasi untuk membaca komik.

- 4) Cerita yang terkandung dalam komik sangat erat dengan apa yang telah dialami siswa sehari-hari, sehingga dapat lebih paham dengan permasalahan yang dialami (Danaswari, 2014).

**g. Kelemahan Media Pembelajaran Komik Digital**

Menurut Nugraheni (2017) kelemahan Media komik digital yaitu:

- 1) Komik digital memiliki penampilan yang menarik sehingga membuat siswa menjadi malas membaca buku pelajaran yang berisi lebih banyak teks dibandingkan gambar.
- 2) Komik digital memiliki lebih banyak gambar dibandingkan teks serta lebih mengutamakan unsur hiburan sehingga kurang cocok jika digunakan pada saat proses pembelajaran.
- 3) Komik digital kurang sesuai jika digunakan di kelas rendah karena tingkat pemahaman siswa berbeda-beda.

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa kekurangan dari media pembelajaran komik digital yaitu mengakibatkan siswa malas membaca buku pelajaran, komik digital memiliki banyak unsur hiburan dibandingkan berfokus pada materi pembelajaran, dan komik digital kurang sesuai jika digunakan sebagai media pembelajaran di kelas rendah.

### **3. Kemampuan Membaca Pemahaman Teks Narasi**

#### **a. Pengertian Kemampuan Membaca Pemahaman**

Kemampuan adalah kemampuan untuk menggunakan akal, pemikiran, ide, dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah atau membuat sesuatu hal menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut (Sudarto, 2016).

Membaca adalah kunci pengetahuan dasar tanpa membaca tidak ada pengetahuan, dan tanpa membaca tidak ada penemuan atau inovasi. Membaca juga dapat dilihat sebagai proses memahami isi tulisan, yaitu proses memahami makna yang terkandung dalam kata-kata tertulis. Makna membaca bukan terletak pada halaman yang tertulis, melainkan pada hati pembacanya. Dengan demikian, setiap pembaca mempunyai pengalaman yang berbeda-beda, yang berfungsi sebagai alat untuk menafsirkan kata-kata dan mengubah maknanya.

Menurut pendapat Dalman (2014) membaca pemahaman adalah membaca kelanjutan dari membaca permulaan yang dihubungkan dengan isi bacaan. Sesuai dengan pendapat Laily (2014) mengatakan bahwa, kemampuan membaca pemahaman kesanggupan seseorang untuk membaca yang menitik beratkan pada pemahaman isi bacaan. Dapat disimpulkan bahwa, Membaca pemahaman adalah kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengkontruksi pesan yang terdapat dalam isi bacaan dengan menghubungkan pengetahuan dengan ide pokok serta inti dari bacaan yang dibaca.

Dengan adanya kemampuan membaca pemahaman siswa akan lebih mudah belajar memahami pembelajaran, tidak hanya disekolah, tetapi juga

diluar lingkungan sekolah, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Proses membaca pemahaman dilakukan untuk memahami dan menemukan makna yang terkandung dalam bahan bacaan. Tanpa memahami bacaan dan memaknainya, proses pembelajaran tidak akan bisa berjalan dengan mudah. Membaca pemahaman dapat dikatakan sebagai kemampuan dasar yang wajib dikuasai siswa, karena dapat menentukan keberhasilan pembelajaran yang dilakukan siswa disekolah (Putri & Syahrul, 2019).

#### **b. Tujuan membaca**

Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Makna, arti (*meaning*) erat sekali berhubungan dengan maksud tujuan, atau intensif kita dalam membaca. Henry Guntur Tarigan, mengemukakan tujuan membaca adalah sebagai berikut:

- 1) Membaca untuk memperoleh perincian-perincian atau fakta-fakta (*reading for details or facts*).
- 2) Membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*reading for main ideas*).
- 3) Membaca untuk mengetahui urutan atau susunan, organisasi cerita (*reading for sequence or organization*).
- 4) Membaca untuk menyimpulkan, membaca inferensi (*reading for inference*).
- 5) Membaca untuk mengelompokkan, membaca untuk mengklasifikasikan (*reading to classify*).
- 6) Membaca menilai, membaca evaluasi (*reading to evaluate*).

- 7) Membaca untuk memperbandingkan atau mempertentangkan (*reading to compare or contrast*).

**c. Faktor-faktor mempengaruhi Kemampuan Membaca Pemahaman**

Faktor-faktor yang mempengaruhi membaca pemahaman menurut Lamb dalam Rahim (2008: 16) adalah:

- 1) Faktor Fisiologis. Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi siswa untuk belajar, khususnya belajar membaca. Gangguan pada alat bicara, alat pendengaran, dan alat penglihatan bisa memperlambat kemajuan belajar membaca siswa.
- 2) Faktor Intelektual. Istilah intelegensi didefinisikan oleh Hainz yang terdiri dari pemahaman yang esensial tentang situasi yang diberikan dan meresponnya secara tepat, intelegensi ialah kemampuan global individu untuk bertindak sesuai dengan tujuan, berpikir rasional, dan berbuat secara efektif terhadap lingkungan (Page dalam Rahim, 2008: 17). Secara umum intelegensi siswa tidak sepenuhnya memengaruhi berhasil atau tidaknya siswa dalam membaca. Faktor metode mengajar guru, prosedur, dan kemampuan guru juga turut mempengaruhi kemampuan membaca pada siswa.
- 3) Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan juga memengaruhi kemajuan kemampuan membaca siswa. Faktor lingkungan tersebut mencakup:
  - a) Latar belakang dan pengalaman siswa di rumah. Lingkungan dapat membentuk pribadi, sikap, nilai, dan kemampuan bahasa siswa.

Kondisi di rumah mempengaruhi pribadi dan penyesuaian diri siswa dalam masyarakat. Kondisi itu pada gilirannya dapat membantu siswa, dan dapat juga menghalangi siswa belajar membaca (Rahim, 2008: 18).

b) Faktor sosial ekonomi. Faktor sosial ekonomi, orang tua, dan lingkungan tetangga merupakan faktor yang membentuk lingkungan rumah siswa. Status sosial ekonomi siswa mempengaruhi kemampuan verbal siswa. Semakin tinggi sosial ekonomi siswa maka semakin tinggi kemampuan verbal siswa. Siswa yang mendapat contoh bahasa yang baik dari orang tua mendorong siswa akan mendukung perkembangan bahasa dan intelegensi siswa atau dengan kemampuan membaca siswa. Siswa yang berasal dari rumah yang memberikan banyak kesempatan membaca, dalam lingkungan yang penuh dengan bahan bacaan yang beragam akan mempunyai kemampuan membaca yang tinggi (Crawley dalam Rahim, 2008: 19).

4) Faktor Psikologis. Faktor lain yang mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca siswa adalah faktor psikologis. Faktor ini mencakup:

a) Motivasi adalah faktor kunci dalam belajar membaca. (Eanes dalam Rahim 2008: 19) mengatakan bahwa kunci motivasi itu sederhana, tetapi tidak mudah untuk mencapainya. Kuncinya adalah guru harus mendemonstrasikan kepada siswa praktek pengajaran yang relevan dengan minat pengalaman siswa sehingga siswa memahami belajar itu sebagai suatu kebutuhan.

- b) Minat baca ialah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha untuk membaca (Rahim, 2008: 28). Orang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri. Seseorang guru harus berusaha memotivasi siswanya. Siswa yang mempunyai motivasi yang tinggi terhadap membaca akan mempunyai minat yang tinggi pula terhadap kegiatan membaca
- c) Kematangan sosio dan emosi serta penyesuaian diri. Seorang siswa harus mempunyai pengontrolan emosi pada tingkat tertentu. Siswa yang mudah marah, menangis, dan bereaksi secara berlebihan ketika siswa tidak mendapatkan sesuatu, atau menarik diri akan mendapat kesulitan dalam pelajaran membaca. Siswa yang lebih mudah memutuskan perhatiannya pada teks yang dibacanya. Pemutusan perhatian pada bahan bacaan memungkinkan kemajuan kemampuan siswa dalam memahami bacaan akan meningkat.

**d. Indikator Kemampuan Membaca Pemahaman**

Adapun indikator-indikator kemampuan membaca Pemahaman menurut pendapat Sulikhah (2020: 370) yaitu:

- 1) Menemukan ide pokok dari bacaan yang dibaca,
- 2) Menuliskan kembali isi bacaan dengan menggunakan kata-kata sendiri,
- 3) Mampu menceritakan kembali isi bacaan dengan kata-kata sendiri,
- 4) Mampu menjawab soal-soal terkait isi teks bacaan.

#### **e. Pengertian Teks**

Teks merupakan serangkaian kalimat atau kumpulan kata yang membentuk satu kesatuan makna atau pembahasan. Teks bisa dalam bentuk tertulis atau lisan dengan struktur tertentu, memiliki maksud komunikatif, dan sesuai dengan situasi penggunaannya. Dalam konteks komunikasi, teks dipergunakan untuk mengirimkan informasi, gagasan, atau pesan dari pengirim kepada penerima. Teks juga dapat berwujud narasi, deskripsi, eksposisi, atau argumentasi, tergantung pada maksud dan jenis komunikasi yang ingin diungkapkan. Teks merupakan seperangkat unit bahasa baik lisan maupun tulisan, dengan ukuran tertentu, makna tertentu, serta tujuan tertentu Zainurrahman (2011: 128).

Teks bersifat sistematis dan memiliki struktur teratur dengan elemen-elemen yang mana jika terjadi perubahan pada salah satu elemen maka akan berdampak sistemik. Teks bisa berupa kata, kalimat, paragraf, atau wacana, yang memiliki karakteristik tertentu yang secara konvensional diterima, secara kognitif dipahami yang kemudian karakteristik teks itu sendiri disebut tekstur (texture). Teks juga bisa diartikan sebagai seperangkat tanda yang ditransmisikan dari seorang pengirim kepada seorang penerima melalui medium tertentu dan dengan kode-kode tertentu Budiman dalam Alex Shobur (2006: 53). Teks dapat juga disebut sebagai wujud kongkret wacana Oktavianus (2006: 33). Sebetulnya antara teks, konteks, dan wacana merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan menurut Alex Shobur (2006: 56).

#### **f. Pengertian Narasi**

Narasi, penceritaan, atau pengisahan adalah suatu bentuk wacana yang sasaran utamanya adalah tindak-tanduk yang dijaln dan dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa yang terjadi dalam suatu kesatuan waktu. Narasi berhubungan dengan usaha untuk memberi tahu sesuatu atau peristiwa. Maka dari itu, narasi berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi sehingga pembaca bisa larut dan merasakan berada pada keadaan tersebut. Akan tetapi, dalam cerita, narasi berkaitan dengan struktur atau anatomi cerita dan tokoh yang ada di dalam cerita. Dalam suatu kesatuan bahwa narasi mengandung unsur cerita dan wacana. Istilah "narasi" berasal dari kata Latin *narre*, yang artinya memberi tahu. Orang yang bernarasi disebut narator, pencerita, atau pengisah.

Narasi adalah teks yang menyajikan suatu karangan yang disusun secara runtut sesuai dengan waktunya. Rusmilawati (2020 : 4) mengemukakan bahwa teks narasi adalah suatu karangan yang menyajikan serangkaian peristiwa kejadian serta disusun secara kronologis sesuai dengan waktunya.

#### **g. Ciri-ciri Teks Narasi**

Rusmilawati (2020: 5) mengungkapkan bahwa teks narasi memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Isi teks tentang cerita, kisah, dan peristiwa yang menggunakan gaya bahasa naratif.
- 2) Cerita memiliki alur yang jelas dari awal hingga akhir cerita.
- 3) Terdapat suatu peristiwa dan konflik.

- 4) Memiliki unsur-unsur berupa tema, latar, alur, karakter, dan sudut pandang.
- 5) Terdapat unsur rangkaian waktu dan informasi.
- 6) Menyajikan unsur tindakan dan perbuatan.
- 7) Mempunyai latar suasana, tempat dan waktu.
- 8) Mempunyai tokoh dan perwatakan yang jelas.
- 9) Memakai urutan waktu dan tempat yang berhubungan.

#### **4. Pembelajaran Bahasa Indonesia**

##### **a. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Abidin (2015) pembelajaran adalah serangkaian proses yang dilakukan guru agar siswa belajar. Dari sudut pandang siswa, pembelajaran merupakan proses yang berisi seperangkat aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran merupakan proses yang melibatkan berbagai komponen, antara lain guru, peserta didik, materi, metode, sumber belajar, penilaian, dan media pembelajaran (Nurdyansyah, 2019). Guru berupaya untuk menciptakan jalinan antara berbagai komponen tersebut, sehingga pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Jadi dari pengertian dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu dalam bimbingan dan arahan serta motivasi dari seorang guru.

## **b. Pengertian Bahasa Indonesia**

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Bahasa Indonesia merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia serta untuk menguasai ilmu dan teknologi. Sebagai masyarakat Indonesia, penting untuk kita mempelajari dan memahami Bahasa Indonesia secara baik dan benar (Afifah, 2014).

## **c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**

Tujuan khusus pengajaran Bahasa Indonesia, antara lain agar siswa memiliki kegemaran membaca, meningkatkan karya sastra untuk meningkatkan kepribadian, mempertajam kepekaan, perasaan, dan memperluas wawasan kehidupannya.

Menurut (Hartati, 2014) tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa menghargai dan mengembangkan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan (nasional) dan bahasa negara.
- 2) Siswa memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk makna, dan fungsi, serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan keperluan dan keadaan.
- 3) Siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial.

- 4) Siswa memiliki disiplin dengan berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis).
- 5) Siswa mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

## **5. Penelitian yang Relevan**

Kajian yang terdapat dalam beberapa penelitian yang relevan diharapkan dapat memperkaya peletian ini secara teoritis dan empiris akan sangat bermanfaat sebagai bahan masukan. Beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan cukup relevan dengan penelitian ini.

- 1) Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN Lubang Buaya 13, yang ditulis oleh Mega Fitrianti Setya Nurman, Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta Tahun 2023. Berdasarkan hasil uji-T menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,030. Hal ini menunjukkan bahwa Sig.(2-tailed) < 0,00, yaitu  $0,000 < 0,05$ , yang berarti H1 diterima dan H0 ditolak, karena karena Sig. (2- tailed) di bawah 0,05. Dengan demikian Ho ditolak dan H1 diterima. Karena H1 diterima, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan membaca intensif siswa kelas III A SDN Lubang Buaya 13 Jakarta. Pada penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan. Perbedaannya terletak

pada kelas yang diteliti, metode yang digunakan, teknik analisis data yang digunakan, dan lokasi penelitian.

- 2) Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SDN Pacet, Ditulis Oleh Nely Ardiyana, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Tahun 2023. Hasil analisis angket respon guru memperoleh persentase sebesar 92% kriteria sangat baik, dan angket respon siswa mendapat minimal skor 65% tergolong kriteria baik. Hasil uji-t memperoleh nilai signifikansi 0,000, maka terdapat perbedaan prestasi belajar siswa, sedangkan hasil uji gain memperoleh nilai 0,80 termasuk dalam kriteria tinggi. Pada penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan. Perbedaannya terletak pada kelas yang diteliti, teknik analisis data yang digunakan dan lokasi penelitian.
- 3) Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Menggunakan Media Komik Strip, ditulis oleh Ifin Ipriyanto, Universitas PGRI Yogyakarta Tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat membaca pada siswa kelas III A SDN Ngebung Beran, Panjatan, Kulon Progo dapat di tingkatkan dengan menggunakan media komik strip. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan pada setiap siklus mulai dari pra siklus sampai dengan siklus II yaitu hasil pra tindakan mencapai 30%, hasil siklus I mencapai 48% dan hasil siklus II mencapai 81%. Berdasarkan hasil angket minat baca pada siklus I menunjukan

presentase 80,58% dan siklus II menunjukan 86,67%. Penelitian dihentikan sampai siklus II karena sudah memenuhi kriteria keberhasilan indikator. Pada penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan. Perbedaannya terletak pada kelas yang diteliti, yang diteliti membahas minat membaca dan lokasi penelitian.

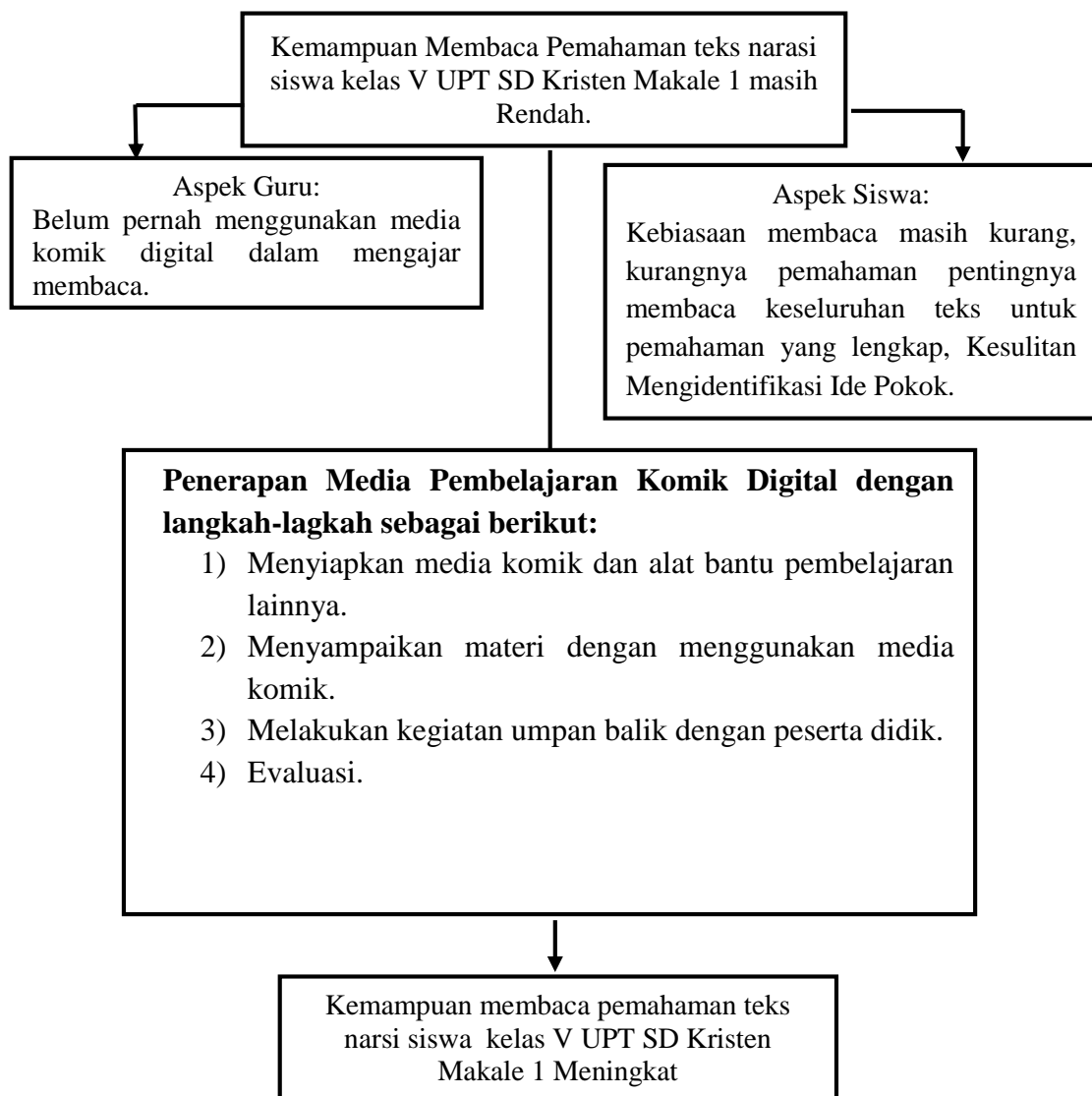
## **B. Kerangka Pikir**

Kemampuan membaca narasi dikelas V UPT SD Kristen Makale 1 masih tergolong rendah. Rendahnya kemampuan membaca siswa kelas V UPT SD Kristen Makale 1 disebabkan karena media pembelajaran yang kurang variatif, seperti penggunaan komik digital belum pernah digunakan oleh guru. Siswa kelas V yang langsung membaca soal tanpa membaca teks terlebih dahulu belum mengembangkan kebiasaan membaca yang baik. Siswa kelas V juga belum memahami pentingnya membaca keseluruhan teks untuk mendapatkan pemahaman yang lebih lengkap sebelum mencoba menjawab pertanyaan. Sehingga mengakibatkan Siswa kesulitan mengidentifikasi ide pokok dalam teks, mereka merasa membaca keseluruhan teks tidak membantu mereka dalam menjawab soal dan membuat mereka kurang fokus serta terburu-buru untuk menjawab soal sehingga mengakibatkan hasilnya menjadi rendah.

Sehingga pembelajaran tentunya membutuhkan suatu alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran, agar lebih mudah diterima oleh siswa dan menarik. Alat bantu pembelajaran itulah yang banyak disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran hendaknya, dapat membantu siswa

memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah, menarik dan dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Berdasarkan kerangka pikir diatas, maka dapat digambarkan melalui bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

### **C. Hopotesis Tindakan**

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara dari masalah penelitian. Menurut (Sugiono, 2016) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis yang diharapkan penelitian ini “Jika media komik digital diterapkan, maka kemampuan membaca pemahaman narasi siswa kelas V UPT SD Kristen Makale 1 akan meningkat”.